



SAINTE-ANNE

1861



# CRÉER DES JEUX POUR SA CLASSE

Projet de bourse 2016 à 2018

---

Auteurs: Mathieu Gauthier et  
Myriam Gauthier



# À PROPOS DES AUTEURS

**Mathieu Gauthier** est un passionné de jeux. Jeux de société, jeux vidéo, jeux d'évasion, jeux de rôles... Ayant évolué dans l'industrie, il a récemment lancé sa propre interface de jeux de rôles ([www.landfinitv-rpg.com](http://www.landfinitv-rpg.com)). Il anime des événements privés ou corporatifs. Sa compréhension des éléments clés d'un jeu fait de lui un coauteur indispensable dans le document qui vous est présenté.

**Myriam Gauthier** est enseignante d'histoire au Collège Sainte-Anne. Désireuse de rendre l'élève actif et engagé dans sa classe, elle s'est intéressée aux jeux pédagogiques : des jeux simples, efficaces, qui soulèvent les élèves et permettent de créer des apprentissages durables. Ce document représente un condensé des trucs et astuces de ces expériences en classe.

# INTRODUCTION

## À QUOI SERT CE DOCUMENT ?

Ce document est un outil pour guider les enseignants dans la création de jeux pédagogiques.

Un jeu est un ensemble de mécaniques assemblées et structurées de façon à créer un enjeu. Qu'entendons-nous par mécanique ? Qu'une partie du jeu a son propre fonctionnement. Vous en connaissez déjà sans doute déjà. En voici des exemples.

- Pictionary : Essayer de faire deviner un mot ou un objet à l'aide d'illustrations.
- Jenga : Enlever un bloc de bois sans faire tomber la tour.
- Tic-tac-toe : Choisir une case par tour pour réussir à former une ligne droite.

Certains jeux que vous connaissez regroupent plusieurs mécaniques.

Par exemple, Monopoly. Voici certaines de ses mécaniques.

- Se déplacer : Il faut lancer un dé et avancer du nombre de cases indiqué sur le dé.
- Gestion d'argent : Il faut choisir à quel moment acheter pour ne pas faire faillite.
- Négociation : Il faut négocier avec les autres joueurs pour faire des échanges de terrains.

Tous les jeux, simples ou complexes exploitent des mécaniques. Ce document présente des mécaniques de jeu soigneusement sélectionnées afin d'être adaptées à des classes et il servira de guide pour la création de jeux pédagogiques. Le document compte deux sections : les mécaniques simples et les mécaniques avancées. Un second document (à venir) vous permettra de créer des jeux plus complexes et plus originaux en combinant les mécaniques de votre choix.

La motivation ne tient qu'à deux fils : la perception que l'élève a de lui-même et la perception qu'il a de la tâche qu'on lui propose.

## À TITRE D'ENSEIGNANTS, QUE PEUT-ON ESPÉRER D'UN JEU QUI EST JOUÉ EN CLASSE ?

Les jeux que notre outil sert à concevoir ne remplacent pas les situations d'apprentissage nécessaires au développement des compétences disciplinaires d'un cours. Ils ne pourront donc pas être les seuls véhicules du contenu essentiel. Leur objectif est plutôt de créer une expérience mémorable qui gravite autour des notions essentielles d'une matière.

Par exemple, un jeu peut difficilement reproduire le contexte historique de la découverte de l'Amérique. Cependant, en plaçant le joueur dans la peau d'un explorateur, le jeu peut l'aider à comprendre les éléments favorables et moins favorables de ces découvertes. L'élève aura des souvenirs durables du jeu et, conséquemment, de certains éléments de la matière.

## COMMENT UTILISER CE DOCUMENT ?

Animer un jeu en classe représente un double défi.

D'une part, il y a toute l'organisation de la classe. Comment la classe sera-t-elle organisée physiquement ? Combien de temps prendront les explications et le jeu ? Toutes ces questions sont importantes et seront des sources d'inquiétude lors des premières séances de jeu.

D'autre part, il y a la compréhension de votre jeu. Lorsque vous l'animeriez, il faudra que vous en maîtrisiez les règles sur le bout des doigts. Vous les expliquerez, mais devrez aussi répondre aux questions sur le fonctionnement du jeu et vous assurer que les objectifs liés au contenu sont atteints.

La méthode de création de jeu s'approprie avec les mécaniques simples. La section 1, intitulée *Une recette de base de création d'un jeu*, offre une vue d'ensemble des étapes à suivre pour créer un jeu et pour réussir son implantation en classe. Cette section présente également les mécaniques les plus simples afin que vos premières expériences connaissent du succès auprès des élèves. Les jeux que vous créerez avec cette méthode seront amusants et efficaces, sans toutefois être les plus originaux.

Votre premier objectif est de vous familiariser avec l'organisation pédagogique entourant l'animation et l'utilisation d'un jeu en classe. L'expérience que vous développerez en créant vos jeux et en jouant avec vos groupes vous permettra de vous sentir à l'aise rapidement. Il sera alors naturel de passer aux mécaniques avancées (section 2) et, éventuellement, de créer vos propres combinaisons de mécaniques.

# LA RECETTE DE BASE POUR CRÉER UN JEU

Voici les étapes pour créer un jeu en classe. Pour vous aider à les comprendre, nous suivrons l'exemple de la création du Jeu sur le judaïsme utilisé en classe d'Éthique et culture religieuse.

## 1. CHOISIR UN CONTENU

L'objectif des jeux en classe est de baigner les joueurs dans la matière enseignée afin qu'ils en retiennent certains éléments. Y a-t-il un aspect de votre matière que les jeunes ont de la difficulté à comprendre ou à retenir ? Une partie de la matière que les élèves trouvent ennuyeuse ? Cela peut être un bon point de départ.

À partir de ce contenu, sélectionnez un thème, c'est-à-dire le scénario de votre jeu, puis passez à la prochaine étape.

Dans un cours d'Éthique et culture religieuse de 1<sup>er</sup> secondaire, les origines du judaïsme sont parfois difficiles à enseigner et les élèves s'y perdent facilement.

Si vous n'avez pas d'idées de thème, passez à la deuxième étape et commencez à fouiller parmi les mécaniques présentées. Parfois, les exemples liés aux mécaniques peuvent vous inspirer un scénario !

## 2. CHOISIR UNE MÉCANIQUE

Choisissez une (et une seule !) mécanique parmi celles présentées dans la banque de mécaniques simples. Vous n'avez pas besoin de changer les règles ; assurez-vous simplement de bien comprendre la mécanique choisie.

Je cherchais une mécanique qui pourrait simuler les différents moments marquants de l'histoire juive et faire en sorte que les élèves les passent en revue. La mécanique du Tunnel me semblait adaptée.

### 3. SCÉNARISER LE JEU SELON UN CONTENU DE COURS

Lorsque les étapes 1 et 2 sont terminées, commence alors une étape essentielle: la scénarisation de votre jeu. Vous devez remplacer les termes utilisés dans la description de la mécanique par ceux de votre scénario afin de rendre le jeu plus crédible et de mettre les joueurs dans l'ambiance.

Pour ce faire, réfléchissez aux points suivants:

- Qui sont les joueurs de votre jeu ? (Métier, rôle dans l'histoire...)
- Quelle est leur quête ? (But du jeu)
- Que représentent les tours du jeu ? (Les étapes d'un parcours, une chronologie d'évènements, une recherche d'indices...)
- Que représente la fin du jeu ? (La fin d'un conflit, un remède trouvé, la fin d'une vie...)

---

---

---

---

---

---

---

---

Chaque élève représente un membre d'une famille juive et tous ses descendants et il vivra, à travers eux, l'histoire du judaïsme. À mesure que l'élève accumule des points, le nombre de descendants augmente puisqu'ils ont survécu aux épreuves infligées aux juifs. L'élève vit donc les événements tout en évitant ceux qui pourraient être désastreux pour sa communauté.

### 4. PRÉPARER SA SÉQUENCE DE COURS

Le jeu peut être utilisé en classe de différentes manières: une amorce, une activité et une révision. On doit bien planifier la séquence de cours afin de prévoir le temps nécessaire au contenu enseigné, au jeu et également au retour sur le jeu, tout aussi enrichissant. Prévoyez environ 20 minutes pour les explications et 30 minutes pour le jeu. Il faut donc réserver une heure de classe pour un jeu.

Dans le cours d'Éthique et culture religieuse, l'objectif pédagogique de l'enseignant est de faire comprendre aux élèves les grandes lignes de l'histoire du judaïsme et d'en réaliser les répercussions sur la religion et ses adeptes.

Cours 1-2: Au moyen d'un cahier de tâches, les élèves découvrent le judaïsme sous différents aspects: historique, culturel, spirituel.

Cours 3: Séance de jeu en classe et retour sur le jeu.

Cours 4: Examen sur le judaïsme.

---

---

---

---

---

---

---

---

## 5. JOUER AVEC LES ÉLÈVES

### EXPLIQUER LES RÈGLES DU JEU

Une fois le jeu créé, le défi sera de bien l'expliquer. Préparez un diaporama qui mettra en valeur le but du jeu et son déroulement général, et présentera un exemple de tour. Cela démontrera concrètement comment jouer.

Vous le constaterez tôt, la simulation d'un tour aide grandement les élèves à comprendre le jeu. Nous vous conseillons de ne pas sous-estimer l'importance de cette étape. Mieux vaut faire reformuler les règles du jeu par les élèves et s'assurer de leur compréhension avant de commencer l'aménagement de la classe et la distribution du matériel.

Pour vous aider à expliquer les règles aux élèves, le diaporama suivant est mis à votre disposition. N'hésitez pas à le copier et à le transformer pour vos jeux!  
<https://lc.cx/M3ew>

### DISPOSITION DE LA CLASSE

En général, les mécaniques sont présentées avec un petit nombre de joueurs (environ 2 à 5 joueurs). Plusieurs parties auront donc lieu simultanément. Nous suggérons fortement que celles-ci se déroulent au même rythme; vous devrez donc en garder le contrôle afin de bien gérer le temps de classe consacré au jeu et d'éviter qu'un groupe d'élèves ne termine sa partie plus tôt que les autres groupes.

Que votre jeu soit conçu pour être joué en parties simultanées ou en grand groupe, pensez à préparer un signal visuel ou sonore pour indiquer aux joueurs les différentes étapes des tours de jeu et leur rappeler les actions possibles.

## 6. RETOUR SUR LE JEU

Le retour sur le jeu permet un réel transfert du contenu de votre cours. Il est important de prendre le temps requis pour faire les liens entre les éléments du jeu (qui sont les joueurs, quelles sont les péripéties vécues, que représentent les points...), bref, tous les éléments auxquels vous avez réfléchi en créant votre jeu.

Si le jeu est utilisé en amorce, vous mettrez certains contenus du jeu en lumière lorsque vous expliquerez la matière aux élèves. Le jeu servira de tremplin vers les notions à enseigner et certains de ses éléments resteront marquants pour les élèves.

Si le jeu est utilisé en fin de séquence de cours, comme activité ou révision, il sera pertinent de questionner les élèves sur les parallèles qu'ils établissent entre le jeu et le contenu enseigné en classe.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# LES MÉCANIQUES SIMPLES

Il est important de garder en tête que, dans toutes nos mécaniques, le but du jeu reste le même :

**Être le joueur ayant le plus grand nombre de points après un certain nombre de tours**

## 1. LES TROIS DÉS

### En bref

Type de mécanique: Pousse ta chance

Nombre de joueurs: 2 à 5

Durée: environ 6 tours

Source: *Zombie Dice*

Matériel essentiel: 9 dés à 6 faces (Il est possible d'utiliser un site ou une application pour remplacer les dés physiques.)

### Exemple

Les joueurs forment une équipe de chasseurs de tornades. Les différentes faces du dé, à l'exception de la face 1, représentent diverses informations météorologiques aidant à prévoir les tornades; la face 1 représente la catastrophe naturelle. Chaque information météorologique vaut des points. Chaque tour représente un mois de l'année, et les joueurs peuvent lancer et relancer leurs dés à volonté pour analyser le plus grand nombre de données possible. Cependant, lorsque 3 dés affichent la face 1, c'est la catastrophe naturelle qui survient, emportant avec elle toutes les chances de comprendre le phénomène. Aucun autre dé ne peut être relancé, et c'est la fin du tour.

### Déroulement d'un tour

Les joueurs jouent à tour de rôle. Lors de son tour, un joueur :

1. ramasse 3 des 9 dés et les lance.
2. vérifie si 3 dés affichent la face 1. Si oui, il ne gagne aucun point et son tour est terminé. Sinon, il passe à l'étape 3.
3. décide d'arrêter ou de continuer.
  - o S'il s'arrête, il gagne les points de TOUS les dés qu'il a lancés (voir tableau) et son tour est terminé.
  - o S'il continue, le joueur met ses 3 dés de côté, retourne à l'étape 1 et reprend les mêmes étapes.

Le joueur peut décider de lancer les dés 2 autres fois, puisqu'après la 3<sup>e</sup> fois, les 9 dés ont été lancés.

### Valeur des dés

FACE (DÉ)	VALEUR
6	Marque 2 points
4 - 5	Marque 1 point
2 - 3	Ne marque aucun point
1	S'il y a trois 1 sur l'ensemble des dés jetés par le joueur, tous les points marqués durant ce tour sont perdus, et le tour du joueur est terminé

### Dilemme du jeu

Si je continue à lancer des dés, j'ai la chance de faire un plus grand nombre de points, mais je risque de tout perdre. Si je décide de m'arrêter, je sécurise et encaisse mes points, mais rate l'occasion d'en faire plus.



## 2. AIDE OU TRAHISON

### En bref

Type de mécanique: Bluff

Nombre de joueurs: 2

Durée: environ 6 tours

Source: *Dead Last*

Matériel essentiel: 2 cartes (Aide et Trahison) pour chaque joueur

### Exemple

La compagnie des Cent Associés aura besoin de l'intermédiaire des Amérindiens pour que la traite des fourrures soit lucrative. En campant l'un ou l'autre des deux rôles (actionnaire des Cent Associés ou Amérindien), les joueurs décident de coopérer en nouant des alliances commerciales ou de se trahir pour profiter d'un plus grand nombre de produits instantanément, quitte à briser les liens de confiance établis.

### Déroulement d'un tour

1. Chacun des joueurs choisit secrètement sa carte Aide ou Trahison.
2. Les deux joueurs révèlent leur carte.
3. Les joueurs reçoivent les points appropriés selon le tableau suivant.

### Résultats possibles

CARTES CHOISIES	RÉSULTAT
Les deux joueurs ont choisi Aide	Chacun des joueurs gagne 2 points
Les deux joueurs ont choisi Trahison	Les deux joueurs ne gagnent aucun point
Joueur A a choisi Aide Joueur B a choisi Trahison	Joueur A gagne 1 point Joueur B gagne 3 points

### Dilemme du jeu

Si je coopère, je prouve à l'adversaire que je suis fiable: je marquerai des points s'il coopère aussi, mais je cours le risque de me faire avoir. Si je trahis l'adversaire, je marquerai de nombreux points si l'autre joueur coopère, toutefois, je perdrai sa confiance.

## 3. LE TUNNEL

### En bref

Type de mécanique: Pousse ta chance

Nombre de joueurs: Illimité

Durée: environ 6 tours

Source: Diamant

Matériel essentiel: 10 cartes de jeu (Les cartes peuvent être des diapositives provenant d'un diaporama préalablement créé par l'enseignant.)

### Exemple

Les joueurs incarnent des marchands au temps de l'expansion des bourgs médiévaux et du grand commerce. Ils s'aventurent donc sur les routes terrestres d'Europe, même si celles-ci ne sont pas toujours sécuritaires, pour vendre leurs produits et acheter des denrées rares. Leur objectif est de ramener les produits les plus exotiques possibles, en allant les chercher dans les contrées les plus lointaines. Chaque tour, les joueurs accumulent les kilomètres et augmentent leur chance de ramener des richesses. Cependant, plus ils avancent, plus ils courent le risque de tout perdre en croisant des voleurs (carte danger), plutôt nombreux sur les routes à cette époque.

### Cartes du jeu

CARTE	NOMBRE DE COPIES
4 points	1
3 points	2
2 points	3
1 point	3
Danger	1

### Déroulement d'un tour

Avant de commencer une manche, les joueurs mélangent les cartes, puis les déposent face cachée sur la table. La première manche du tour débute.

1. On tourne une carte, annonce aux joueurs ce qu'elle est et on la met de côté.
  - o Si la carte est de type « point », les joueurs dans le tunnel notent leurs gains, mais ceux-ci ne sont pas encore sécurisés. On passe à l'étape 2.
  - o Si la carte est de type « danger », alors le tour est terminé. Les joueurs qui sont toujours dans le tunnel ne gagnent pas les points qu'ils ont notés. On ignore les étapes 2 et 3 et on passe à un nouveau tour.
2. Les joueurs dans le tunnel décident de continuer ou de s'arrêter.
  - o Si un joueur s'arrête, il gagne tous les points qu'il a notés jusqu'ici.
  - o Si un joueur continue, il attend la prochaine manche. Il pousse sa chance!
3. Un tour se termine également si tous les joueurs se sont arrêtés.

### Dilemme de jeu

Si je m'engage plus loin dans le tunnel, je pourrais gagner un plus grand nombre de points, mais je risque aussi de tout perdre. Si je m'arrête maintenant, je sécurise mes points, mais je perds l'occasion d'en faire plus.

## 4. DÉTECTEUR DE MENSONGES

### En bref

Type de mécanique: Bluff

Nombre de joueurs: 2

Durée: environ 4 tours

Source: *Cockroach Poker*

Matériel essentiel: 12 cartes de jeu

### Exemple

Chaque joueur incarne le capitaine d'une équipe de sport professionnel qui participe à une séance de repêchage. Chaque tour, les joueurs essaient de se défaire de leurs mauvais joueurs et de repêcher les bons.

### Cartes du jeu

CARTE	NOMBRE DE COPIES
Gagne 4 points	3
Gagne 2 points	4
Perd 1 point	3
Perd 3 points	2

### Déroulement d'un tour

Avant de commencer la partie, les 12 cartes sont mélangées. Les joueurs reçoivent 4 cartes. Les 4 cartes restantes ne seront donc pas utilisées durant la partie et sont mises de côté.

Le jeu se joue à tour de rôle. Lors de son tour, le joueur A va:

1. choisir une carte de sa main et la poser devant lui, face cachée;
2. déclarer au joueur B de quelle carte il s'agit. Le joueur A peut mentir.  
Ex.: Le joueur A pose sur la table la carte « Perd 3 points », face cachée. Ensuite, il annonce à l'autre joueur qu'il s'agit d'une carte « Gagne 2 points ».
3. Le joueur B décide s'il veut prendre la carte ou s'il la redonne au joueur A.
  - o Si le joueur B veut la prendre, on retourne la carte et il en suit les indications.
  - o Si le joueur B décide de céder la carte au joueur A, on retourne la carte et c'est le joueur A qui doit suivre les indications.
4. La carte jouée est défaussée et les gains/pertes notés.  
Les joueurs jouent ainsi jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes dans leur main.  
C'est à ce moment que la partie se termine.

### Dilemme de jeu

Si je suis toujours honnête ou toujours malhonnête, les autres joueurs vont s'en rendre compte et être capables de me déjouer. Je dois alterner entre être honnête et être malhonnête.

## 5. MAIN INVERSÉE

### En bref

Type de mécanique: Bluff

Nombre de joueurs: 3

Durée: environ 5 tours

Source: *Hanabi*

Matériel essentiel: 12 cartes de jeu par groupe de joueurs

### Exemple

Les joueurs représentent différentes nations européennes; ils se rencontrent pour discuter des endroits où ils établiraient leurs prochaines colonies. Les cartes pignées représentent des destinations possibles que les joueurs ne connaissent pas eux mêmes, mais que les autres joueurs ont déjà visitées. Ils doivent donc se demander conseil afin de déterminer la plus favorable des destinations pour établir une nouvelle colonie.

### Cartes du jeu

CARTE	NOMBRE DE COPIES
Gagne 3 points*	2
Perd 1 point	2
Le joueur à ta droite et toi gagnez chacun 2 points*	2
Le joueur à ta gauche et toi gagnez chacun 2 points*	2
Tous les autres joueurs gagnent 1 point chacun	2
Tous les autres joueurs perdent 1 point chacun	2

### Déroulement d'un tour

Avant de commencer un tour, chaque joueur pige 3 cartes.

ATTENTION: Les joueurs ne peuvent pas regarder leurs cartes! En fait, ils doivent tenir leur main de façon à présenter la face de leurs cartes aux autres joueurs. Les cartes sont donc visibles pour les autres joueurs, mais pas pour celui qui les tient. Comme chaque joueur pige 3 cartes, il en restera 3 dans le paquet; on ne doit pas les regarder.

À tour de rôle, les joueurs vont:

1. demander aux deux autres joueurs laquelle des cartes de sa main il devrait jouer.
2. discuter avec eux (pas plus d'une minute).
3. choisir une carte, la révéler et en faire suivre les indications.

Lorsque chaque joueur a joué une carte, les cartes sont à nouveau mélangées pour le prochain tour.

### Idées

Il est possible de jouer à 4 joueurs, il sera alors nécessaire d'imprimer 3 cartes supplémentaires, portant à 15 le nombre de cartes du paquet. Les cartes à imprimer sont suivies d'un astérisque (\*) dans le tableau.

### Dilemme de jeu

Si j'offre de bons conseils, les joueurs me feront confiance, mais ils feront des choix qui leur seront profitables. Si je suis malhonnête, les autres joueurs pourraient faire de mauvais choix et cela m'avantagerait, mais je perdrais leur confiance.

## 6. BATAILLE

### En bref

Type de mécanique: Bluff

Nombre de joueurs: 2

Durée: spécifiquement 4 tours

Source: *BraveRats*

Matériel essentiel: 12 cartes par groupe de joueurs

### Exemple

Chaque joueur incarne un camp opposé durant la guerre froide. Les cartes affichant les plus petites valeurs représentent des arguments diplomatiques. Les Nations Unies, voulant préserver la paix, privilégient donc celles-ci dans le règlement de conflit. Le camp ayant le plus grand nombre de points de soutien de l'ONU gagne la partie.

### Cartes de chaque joueur

Carte Valeur 1	Carte Valeur 2	Carte Valeur 3	Carte Valeur 4	Carte Valeur 5	Carte Valeur 6
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

### Déroulement d'un tour

Chaque joueur commence la manche avec ses 6 cartes en main.

Chaque tour, les joueurs vont simultanément :

1. choisir secrètement une carte de leur main et la placer face cachée sur la table;
2. révéler/retourner la carte choisie.
3. Le joueur ayant joué la carte dont la valeur est la plus petite va remporter le nombre de points inscrits sur la carte. Le joueur ayant joué la carte affichant la plus grande valeur reçoit un seul point.
  - o Si les deux joueurs ont joué la même carte, les deux joueurs gagnent chacun deux points.
  - o Exceptionnellement, si un joueur joue son 6 et l'autre joueur joue son 1, le joueur qui a joué son 6 gagne 6 points. Le joueur qui a joué son 1 n'en gagne qu'un.

La partie se termine lorsque les joueurs ont joué quatre cartes.

### Comment calculer les points

A < B	A gagne ses points. B gagne 1 point.
A = B	Chacun gagne 2 points.
A = 1, B = 6	B gagne 6 points. A gagne 1 point.

### Dilemme du jeu

Plus la valeur de la carte que je joue est petite, meilleures sont mes chances de remporter des points même si leur nombre est petit. Mes chances de marquer des points seront moindres si la valeur de la carte que je joue est haute; cependant, si le hasard me favorise, je pourrais remporter de nombreux points en un seul coup.

## 7. LES DOUANES

### En bref

Type de mécanique: Bluff

Nombre de joueurs: 2

Durée: environ 6 tours (doit être pair)

Source: *Sheriff of Nottingham*

Matériel essentiel: 12 cartes

### Exemple

Le joueur voyageur est un scientifique qui cherche à rapporter de ses voyages le plus grand nombre d'objets à étudier. Ceci dit, certains de ces objets sont illégaux. Le joueur douanier, de son côté, cherche à s'assurer que les citoyens ne transportent pas des biens illégaux; il ne doit pas cependant abuser de son pouvoir et fouiller tous les voyageurs rentrant au pays.

### Cartes du jeu

CARTE	VALEUR	NOMBRE DE COPIES
Légale	1	6
Illégale	2	6

Les joueurs ont 10 points chacun pour commencer.

### Déroulement d'un tour

Chaque tour:

1. Le voyageur pige 5 cartes.
2. Le voyageur fait deux piles sur la table avec ses cartes.
  - o La pile des cartes choisies, face cachée. Les cartes choisies peuvent être légales, illégales ou un mélange des deux.
  - o La pile des cartes abandonnées, face ouverte. Les cartes abandonnées ne peuvent qu'être illégales.
3. Le douanier doit décider s'il laisse le voyageur garder les cartes qu'il a choisies OU s'il en vérifie le contenu.
  - o Si le douanier décide de ne pas vérifier les cartes, le voyageur reçoit autant de points que le nombre indiqué sur ses cartes.
  - o Si le douanier décide de vérifier les cartes et que toutes les cartes sont légales, le douanier donne 2 de ses points au voyageur. Le voyageur reçoit ensuite autant de points que le nombre indiqué sur ses cartes.
  - o Si le douanier décide de vérifier les cartes et qu'elles contiennent au moins une carte illégale, le voyageur paye au douanier 2 points par carte illégale dans sa sélection. Le voyageur gagne ensuite le total des points de ses cartes légales.
4. Les joueurs changent de rôle et commencent un nouveau tour.

### En résumé, voici les trois scénarios du douanier.

1. Le douanier ne vérifie pas le contenu du voyageur.

Le voyageur encaisse le nombre de points indiqué sur ses cartes.

2. Le douanier vérifie : toutes les cartes sont légales.

Le douanier donne deux points au voyageur et le voyageur encaisse le nombre de points indiqué sur ses cartes.

3. Le douanier vérifie : au moins 1 carte est illégale.

Le voyageur donne au douanier 2 points par carte illégale de son paquet, puis encaisse le nombre de points sur ses cartes légales.

### Dilemme de jeu

- Douanier : Si je vérifie les cartes de l'autre joueur, je cours la chance de découvrir des cartes illégales et de faire des points; cependant, je risque de trouver des cartes légales et devrai donner des points à l'autre joueur. Si je ne vérifie pas les cartes, je ne cours aucun risque, mais un joueur sournois passera possiblement des cartes illégales à mon insu.
- Voyageur : Si je choisis des cartes illégales, j'ai la chance de gagner de nombreux points, mais je pourrais me faire coincer et devoir donner des points au douanier. Si je choisis des cartes légales, je ne cours aucun risque; cependant, je ferai moins de points si le douanier ne vérifie pas mes cartes.

# LES MÉCANIQUES AVANCÉES

Comme nous l'avons couvert à la section 1, le but des jeux à mécanique simple est d'être le joueur ayant le plus grand nombre de points après un certain nombre de tours. Dans la section 2, nous présentons ce qu'est une ressource et les mécaniques utilisant à la fois les concepts de points et de ressources.

## **DISTINGUER LES RESSOURCES DES POINTS**

Vous savez déjà probablement ce que sont les points : c'est une valeur numérique qui détermine habituellement le gagnant d'un jeu. On souhaite en accumuler plus que les autres joueurs pour les battre ! Maintenant, qu'est-ce qu'une ressource ? Une ressource est une autre valeur numérique à l'intérieur du jeu qui permet de poser des actions, de faire des choix, mais qui n'a aucune valeur à la fin du jeu.

Autrement dit, ressource et point sont des variables individuelles. Les points servent d'éléments comparatifs entre les joueurs pour déterminer le vainqueur, alors que les ressources doivent être dépensées pour obtenir des points.

### **Exemple**

Dans le jeu (fictif) *La course aux bijoux*, vous incarnez des collectionneurs de bijoux et votre objectif est d'avoir plus de bijoux que les autres joueurs. Pour ce faire, vous devrez parcourir les boutiques et acheter des bijoux avec de l'argent.

Ainsi :

Bijoux = Points : Ce que je dois accumuler pour faire des points et pour gagner

Argent = Ressources : Ce qui me permettra d'acheter des bijoux

Voici trois mécaniques dans lesquelles on retrouve des ressources et des points. Elles peuvent être adaptées et utilisées comme les mécaniques simples. Elles sont légèrement plus complexes, mais rassurez-vous, les élèves pourront les comprendre.



# 1. ENCHÈRE SECRÈTE

## En bref

Type de mécanique: Bluff

Nombre de joueurs: 2+

Durée: environ 6 tours

Matériel essentiel: 10 cartes du jeu

## Exemple

Les joueurs incarnent de riches collectionneurs d'œuvres d'art. Ils participent à la plus importante vente d'œuvres de la décennie et veulent s'assurer d'augmenter la valeur artistique de leur collection. Ils doivent tenter d'obtenir de nombreuses œuvres, les plus importantes, et ce, tout en gérant leur budget.

## Cartes du jeu

CARTE	NOMBRE DE COPIES
5 points	1
4 points	1
3 points	2
2 points	3
1 point	3

## Déroulement d'un tour

Avant de commencer la partie, toutes les cartes du jeu sont mélangées. Chaque joueur dispose de 20 ressources.

Les joueurs vont simultanément:

1. retourner une carte du paquet;
2. miser secrètement un nombre de ressources pour la carte;
3. révéler le nombre de ressources investies.
4. Le joueur ayant investi le plus grand nombre de ressources les perd; il gagne les points indiqués sur la carte.
5. Le(s) joueur(s) n'ayant pas remporté l'enchère garde(nt) ses/leurs ressources, mais ne gagne(nt) aucun point.

## Dilemme du jeu

Si j'investis de nombreuses ressources dans une enchère, j'ai plus de chances de gagner, mais j'aurai moins de ressources pour les prochaines enchères. Si j'investis de petites sommes, j'ai moins de chances de gagner les enchères, mais j'économise mes ressources pour les enchères futures.

## 2. DRAFT

### En bref

Type de mécanique : Combo

Nombre de joueurs : 3

Durée : environ 6 tours

Source : 7 Wonders

Matériel essentiel : 12 cartes de jeu par groupe de joueurs

### Exemple

Le XX<sup>e</sup> siècle est caractérisé par ses nombreuses innovations technologiques de tout genre. Les joueurs incarnent des inventeurs qui tentent de révolutionner le monde dans les différents domaines que sont les sciences, les communications et les transports. Toutes les expériences ont entraîné des coûts et les inventeurs ne disposaient que de budgets limités. Afin d'être reconnu, chacun des inventeurs tente de concentrer ses activités dans un domaine spécifique.

### Cartes du jeu

A - Coûte 1 ressource	B - Coûte 1 ressource	C - Coûte 1 ressource
A - Coûte 2 ressources	B - Coûte 2 ressources	C - Coûte 2 ressources
A - Coûte 3 ressources	B - Coûte 3 ressources	C - Coûte 3 ressources
A - Coûte 4 ressources	B - Coûte 4 ressources	C - Coûte 4 ressources

### Déroulement du jeu

Un tour se joue en deux étapes. Premièrement, il y a le *Draft*, puis les Achats.

#### Déroulement du *Draft*

Avant de commencer le *Draft*, chaque joueur pige 4 cartes.

Les joueurs vont simultanément suivre les étapes suivantes.

1. Choisir secrètement une carte de sa main et la placer devant soi, face cachée.
2. Révéler la carte choisie aux autres joueurs.
3. Passer le reste des cartes de sa main au joueur de gauche.

On répète ces deux étapes jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de cartes à passer. À ce moment, les joueurs ont chacun 4 cartes dans leurs mains. On passe à la deuxième étape : les Achats.

### Déroulement des achats

Lors des Achats, les joueurs vont individuellement acheter des cartes parmi les quatre qu'ils ont choisies au moment du *Draft*. Chacun dispose de 10 ressources pour faire ses achats. Il est possible qu'un joueur n'ait pas assez de ressources pour acheter toutes ses cartes.

### La valeur des cartes

Quand les cartes ont été achetées, les joueurs peuvent déterminer combien de points ils ont accumulés. Le nombre de points d'une carte correspond au nombre de copies que le joueur a de cette carte (A, B ou C).

Exemples :

- Si un joueur a une seule carte B, elle vaut 1 point. Le joueur a donc un total d'un point.
- Si un joueur a deux cartes C, elles valent chacune 2 points. Le joueur a donc un total de 4 points.
- Si un joueur a trois cartes A, elles valent chacune 3 points. Le joueur a donc un total de 9 points.
- Si un joueur a quatre cartes B, elles valent chacune 4 points. Le joueur a donc un total de 16 points.

### Dilemme du jeu

Je veux avoir plusieurs copies de la même carte, mais je ne réussirai pas à les obtenir chaque fois. J'essaie de choisir des cartes qui me sont profitables ou qui sont recherchées par les autres joueurs.

## 3. PROJET COMMUN

### En bref

Type de mécanique: Bluff

Nombre de joueurs: 4

Durée: environ 6 projets

Source: 7 *Wonders* - Babel

Matériel essentiel: 8 cartes Projet, 16 cartes Investissement, Papier et crayons, par groupe de joueurs

### Exemple

Les joueurs sont de grands investisseurs cherchant à développer un quartier des affaires. Chaque carte Projet représente une entreprise. Chaque entreprise rapportera des profits à ses investisseurs.

Par contre, si un investisseur n'a pas les capitaux nécessaires pour la création de l'entreprise, ce projet sera repris par la concurrence, créant un marché à haut risque qui désavantagera les non-investisseurs.

### Cartes Projet

CARTE	NOMBRE DE COPIES
Objectif: 5 ressources Gain: 2 points Perte: 1 point	2
Objectif: 6 ressources Gain: 2 points Perte: 2 points	2
Objectif: 7 ressources Gain: 3 points Perte: 2 points	2
Objectif: 8 ressources Gain: 3 points Perte: 3 points	2

### Cartes Investissement de chaque joueur

CARTE
0 ressource
1 ressource
2 ressources
3 ressources

Les joueurs ont chacun 10 ressources pour commencer.

Chaque joueur détient une copie de chaque carte Investissement. Les cartes Projet sont mélangées et placées, au centre, face cachée.

Pour cette mécanique, les joueurs vont noter le reste de leurs ressources sur une feuille à part. Les cartes Investissement servent à déclarer le montant d'investissement du joueur (maximum de 3 ressources investies par carte Projet), elles ne sont pas ses ressources en tant que telles.

### Déroulement d'un tour

Chaque tour:

1. Les joueurs découvrent une carte Projet.
2. À l'aide des cartes Investissement, les joueurs décident secrètement combien de ressources ils veulent investir dans le projet et déposent leur carte Investissement, en face d'eux, face cachée.
3. Les cartes Investissement sélectionnées par tous les joueurs sont révélées.
  - a. Si les joueurs ont investi **autant ou plus de ressources** au total que l'objectif sur la carte Projet, le (ou les) joueur(s) ayant le plus investi de ressources gagne(nt) autant de ressources que le Gain sur la carte Projet l'indique.
  - b. Si les joueurs ont investi **moins de ressources** que l'objectif sur la carte Projet, le (ou les) joueur(s) ayant le moins investi de ressources perd(ent) autant de ressources que la Perte sur la carte Projet l'indique.
4. La carte Projet est défaussée.
5. Les cartes Investissement utilisées retournent dans les mains des joueurs. Les joueurs perdent les valeurs des cartes investies et notent le reste de leurs ressources.

### Dilemme du jeu

Si j'investis beaucoup dans un projet, il a de meilleures chances d'être complété et moi, de marquer des points. Cependant, j'aurai moins de ressources à investir dans les prochains projets.







**SAINTE-ANNE**

1861